

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR PADA  
ANAK KELOMPOK B RA ATH-THOHIRIYYAH JATEN  
TAHUN AJARAN 2011**

**SKRIPSI**

Guna memenuhi sebagian persyaratan

Untuk mencapai derajat S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**SUTINI**

**A520091006**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah.**

Pendidikan adalah hak asasi manusia oleh karena itu, pendidikan harus dapat dinikmati oleh setiap warga negara tanpa kecuali. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Dasar 1945 yang menginginkan agar setiap warga negara mendapatkan kesempatan belajar yang seluas-luasnya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia dilaksanakan melalui tiga (3) jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Pendidikan formal merupakan jenjang pendidikan yang jelas. Pendidikan nonformal merupakan pendidikan yang dilaksanakan diluar sekolah dan tidak mengikuti peraturan yang ketat. Sedangkan pendidikan informal merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Pendidikan disekolah merupakan tahap pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang akan dikembangkan. Mengingat pentingnya bahasa Indonesia baik dalam berbagai Ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari, maka bahasa Indonesia diajarkan disetiap jenjang pendidikan dan merupakan pelajaran yang penting untuk dikuasai (Nurhadi dkk, 2004:16).

RA Ath-Thohiriyyah dalam hal keterampilan membaca belum meningkat. Memperhatikan latarbelakang obyek penelitian, maka peneliti mengambil judul penelitian meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu kata bergambar. Pembelajaran untuk mengasah kemampuan membaca anak dapat melalui permainan kartu kata bergambar. Selain itu juga anak lebih tertarik dan mudah untuk mengingatnya. Oleh karena itu membaca melalui permainan kartu kata bergambar seharusnya sudah dikenalkan pada anak sejak dini.

Kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa belum semua anak kelompok B memiliki kemampuan membaca termasuk didalamnya anak kelompok B RA Ath-Thohiriyyah Jaten. Tanpa mengesampingkan faktor yang

lain faktor efektifitas pemilihan permainan kartu kata bergambar menentukan kemampuan anak dalam membaca. Salah satu permainan yang sangat menarik perhatian, semangat belajar, dirasakan tepat dalam melatih anak mencangkup kata dengan benar, anak bisa menghubungkan kata bergambar. Disamping anak dapat tertarik dengan macam-macam gambarnya anak juga bisa langsung melihat kata-kata yang dicontohkan oleh guru. Menurut Septina Runikasari (2009:14 ) dalam [mengatakan](#) bahwa kegagalan-kegagalan membaca yang cenderung dialami anak adalah kekurangmampuan dalam keterampilan pengenalan kata, analisis kata, dan pemahaman isi bacaan. Kekurangmampuan dalam pengenalan kata ditunjukkan dengan kegagalan dalam diskriminasi huruf dan kata, dan konfigurasi. Analisis kata ditunjukkan dengan kurangcermatan dan kuranguletan dalam membaca, seperti ditunjukkan dengan kecenderungan menebak kata, meloncat, penggantian, penambahan, atau pengurangan huruf atau kata, serta pemahaman tanda baca.

Apa karena kemampuan membaca merupakan aspek penting bagi anak TK, maka peneliti akan membahas masalah tentang kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian ini dilaksanakan di RA Ath-Thohiriyyah yang juga tempat peneliti mengajar. RA Ath-Thohiriyyah terletak di Desa Getas RT 3RW 9 Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar. RA Ath-Thohiriyyah berada ditengah perkampungan masyarakat yang berlokasi sangat strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat yang ingin menyekolahkan putra-putrinya. RA ini berbasis keagamaan dan RA ini juga mengerti dengan ekonomi orangtua anak sehingga didalam penyeleksian anak dilihat dari umur dan kemampuan anak. Bersekolah di RA ini bukan masyarakat Getas saja melainkan dari Jetis, Kebakkramat, Papahan, dan juga dari masyarakat lain. Kebetulan anak kelompok B anak yang masih rendah membacanya 30 anak. Kelompok B ini sebagian kemampuan membacanya masih rendah Pi 18 Pa 12.

Hal tersebut bisa dilihat dari observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa anak kelompok B di RA Ath-Thohiriyyah masih agak rendah. Tetapi sebagian anak sudah bisa membaca buku cerita dengan lancar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, penulis berkeinginan mengadakan penelitian dengan judul: ''PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B RA ATH-THOHIRIYYAH JATEN TAHUN AJARAN 2011''.

### **B. Rumusan Masalah.**

Apakah melalui permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B RA Ath-Thohiriyyah Jaten Tahun Ajaran 2011?

### **C. Tujuan Penelitian.**

#### **1. Tujuan Umum**

Untuk meningkatkan kemampuan membaca, melalui permainan kartu kata bergambar pada kelompok B RA Ath-Thohiriyyah Jaten Ajaran 2011.

### **D. Manfaat penelitian.**

Penelitian ini diharapkan terdapat manfaat sebagai berikut

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan khususnya pada RA Ath-Thohiriyyah.
- b. Bagi peneliti dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi anak
  - 1). Meningkatkan kemampuan membaca
  - 2). Melatih anak membaca kata sederhana
- b. Manfaat Bagi Guru
  - 1). Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan permainan kartu kata bergambar.
  - 2). Guru dapat melihat kemampuan dan perkembangan anak dalam belajar membaca kata melalui bermain kartu kata bergambar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1).Dapat dijadikan wawasan bagi sekolah dalam memotivasi guru terutama dalam hal memilih permainan yang bersifat pembelajaran yang lebih efektif.
- 2).Mengetahui kemampuan guru didalam memberikan pembelajaran khususnya dengan metode permainan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori .**

##### **1. Kemampuan Membaca**

###### **A. Pengertian kemampuan membaca**

Kemampuan merupakan sesuatu yang dimiliki dan telah melekat pada diri responden (Purwanto, 2009:66). Beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan ialah penguasaan, kedapatan terhadap suatu pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perilaku yang berupa perubahan yang muncul pada diri anak untuk membentuk intelegensi atau kecerdasan pada diri anak.

Menurut Farida Rahim (2007:2). "Membaca adalah aktifitas auditif dan visual untuk memperoleh makna dari simbol beberapa huruf dan kata. Aktivitas yang meliputi proses,yaitu decoding,yang juga dikenal dengan istilah membaca teknis, dan proses pemaha

##### **2. Permainan Kartu kata bergambar**

###### **A. Pengertian Permainan Kartu Kata Bergambar**

Huizinga (1990:39) "mengatakan permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu, sudah ditetapkan aturan yang diterima sukarela, dan mengikat sepenuhnya dengan tujuan dalam dirinya sendiri disertai perasaan tegang, gembira, serta kesedaran.Permainan merupakan kegiatan terikat dengan aturan yang disepakati bersama untuk melakukannya.

###### **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul "Efektifitas Metode bermain (kartu huruf dan gambar) untuk meningkatkan prestasi belajar membaca anak (Andari:2009). Penelitiannya menggunakan metode eksperimen, interviu, tes, serta wawancara. Menyebutkan faktor yang sulitnya belajar membaca adalah kurangnya variasi dalam metode belajar dan mengajar membaca yang digunakan guru dalam pelajaran membaca. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar membaca anak kurang mengenal huruf dan belum bisa memahami

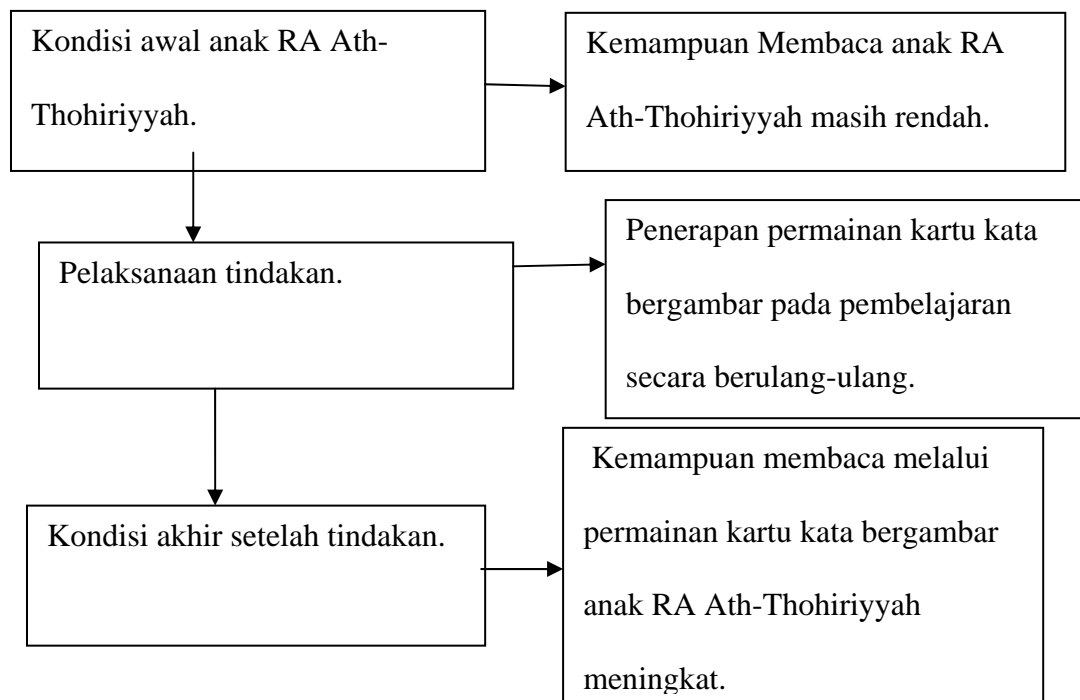
arti kata. Metode mengajar membaca menggunakan metode bermain dengan media kartu kata dan gambar adalah suatu metode mengajar membaca yang menggunakan kartu yang melambangkan huruf-huruf dan angka beserta gambar yang menunjukkan susunan huruf setelah membentuk kata dalam bentuk permainan. Sehingga dengan penggunaan metode bermain dengan media kartu huruf dan gambar diharapkan dapat meningkatkan prestasi membaca anak. Berdasarkan peneliti-peneliti diatas nampak beberapa kesamaan yaitu: rendahnya prestasi anak dikarenakan kurang mengenalnya huruf, sehingga anak dalam mengenal kata kurang mengerti. Maka dari itu penulis menggunakan permainan kartu kata bergambar agar anak mudah mengenal huruf dan tidak bosan didalam belajar.

### **C. Kerangka Berfikir**

RA Ath-Thohiriyyah dalam hal keterampilan membaca belum meningkat. Memperhatikan latar belakang obyek penelitian, maka peneliti mengambil judul penelitian meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu kata bergambar. Pembelajaran untuk mengasah kemampuan membaca anak dapat melalui permainan kartu kata bergambar. Selain itu juga anak lebih tertarik dan mudah untuk mengingatnya. Oleh karena itu membaca melalui permainan kartu kata bergambar seharusnya sudah dikenalkan pada anak sejak dini.

Kenyataan dilapangan, menunjukkan bahwa belum semua anak kelompok B memiliki kemampuan membaca termasuk didalamnya anak kelompok B RA Ath-Thohiriyyah.

Berdasarkan pada teori-teori diatas, maka dapat dikemukakan kerangka berfikir sebagai berikut: bagan 2.1



#### **D. Hipotesis tindakan.**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut diatas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B RA Ath-Thohiriyyah Jaten tahun pelajaran 2011.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. SETTING PENELITIAN.**

###### **1. Tempat penelitian.**

Penelitian ini dilaksanakan di RA Ath-Thohiriyyah Jaten. Penulis memiliki rasa ingin tahu tentang sejauh mana kemampuan membaca pada anak Kelompok B RA Ath-Thohiriyyah Tahun ajaran 2011. Adapun rincian kegiatan meliputi: persiapan-persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan.

###### **2. Waktu penelitian**

Penelitian dilaksanakan di RA Ath-Thohiriyyah Jaten pada bulan Desember sampai Pebruari 2011.

##### **B. SUBYEK PENELITIAN**

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak dan guru RA Ath-Thohiriyyah Getas Jaten. Adapun jumlah murid 30 anak terdiri 12 laki-laki dan 18 perempuan. Subjek dalam penelitian mempunyai keadaan sentral, karena pada subjek data didata dan diamati. Adapun Guru yang menjadi subyek penelitian adalah Suwarni S.Pdi.

##### **C. PROSEDUR PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:58) Penelitian tindakan kelas terdiri dari 3 kata yang membentuk pengertian tersebut. Yaitu: a. Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan urutan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

b. Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.

c. Kelas, dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lain lebih spesifik. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah

sekelompok anak dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

#### **D. JENIS DATA DAN SUMBER DATA**

##### **1. Data**

Untuk mendapatkan informasi mengenai data penelitian langsung dari anak didik, orang tua dan guru, untuk menghasilkan data berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dan diperoleh dari sumber-sumber informasi yang dapat dipercaya. Penelitian ini data yang dikumpulkan untuk mendeskripsikan tentang pengaruh bermain kartu kata bergambar terhadap meningkatkan kemampuan membaca anak RA Ath-Thohiriyyah Getas Jaten. Selama proses permainan kartu kata bergambar berlangsung, untuk mengetahui kemampuan membaca meningkat.

#### **E. PENGUMPULAN DATA**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa cara, diantaranya adalah:

##### **1. Observasi.**

Teknik observasi sering diartikan sebagai suatu kegiatan aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologi observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2002:133).

##### **2. Interview (Wawancara).**

Interview dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.

##### **3. Dokumentasi.**

Dokumentasi dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan model dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen, catatan harian dan sebagainya (Sugiyono, 2001:75).

## F. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisa data merupakan upaya untuk mencari dan menata secara sistematis catatan hasilobservasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Neong Muhajir, 1992:183) dalam menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik analisis data secara induksi, yaitu proses memilih, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah data kasar kedalam catatan lapangan.

### 1. Pengumpulan data.

Pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu Observasi, Wawancara, serta selain itu juga membuat catatan lapangan.

### 2. Reduksi data.

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstrak data dari fieldnote, proses ini berlangsung terus sepanjang penelitian.

### 3. Display Data (Penyajian Data).

Pada tahap ini merupakan upaya untuk merakit kembali semua data yang telah diperoleh dari lapangan dan data yang telah disederhanakan dalam reduksi data. Pada tahap ini, peneliti menunjukan data dan membandingkan antara data yang telah diperoleh dengan data yang sesuai dengan penelitian.

### 4. Penarikan Kesimpulan.

Dari data yang telah disajikan pada setiap rumusan kemudian menyimpulkan secara umum. Kesimpulan diambil pada waktu proses pengumpulan data berakhir dan diverifikasi agar cukup matang dan benar-benar bisa dipertanggungjawabkan. Verifikasi juga dapat berupa kegiatan yang dilakukan dengan lebih mengembangkan ketelitian.

## G. INSTRUMEN PENELITIAN

### Pedoman Observasi Anak

Nama anak :  
Tema/Sub Tema :  
Kelompok/ Semester :

No	Butir Amatan	Deskriptor Butir Amatan		
		BM	MM	M
1.	Mampu menirukan 4-5 urutan kata			
2.	Mampu bercerita dengan gambar yang sediakan guru			
3.	Mampu membacacerita bergambar lalu menceritakan kembali			
4.	Mampu menghubungkan gambar dengan tulisan			
5.	Mampu membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan, dan bendayang dikenal atau dilihatnya			
6.	Mampu membedakan kata-kata yang yang mempunyai suku awal yang sama			

Keterangan: 1 BM : Belum Mampu

2 MM : Mulai Mampu

3 M : Mampu

## J. INDIKATOR KINERJA

Guna menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka merumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun indikator keberhasilan adalah adanya peningkatan kemampuan membaca anak setelah diberikan permainan kartu kata bergambar mencapai dari 75% dari keseluruhan anak didik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum RA Ath-Thohiriyyah**

###### **a. Lokasi Penelitian**

Guna mendapatkan keterangan yang lebih jelas mengenai subyek yang diteliti, maka disini peneliti akan menguraikan mengenai lokasi digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di RA Ath-Thohiriyyah adapun da pertimbangan sebagai berikut:

- 1) RA Ath-Thohiriyyah merupakan tempat peneliti mengajar, sehingga akan memudahkan peneliti untuk mengadakan observasi secara jelas dan mendalam.
- 2) Penulis menemukan ada beberapa anak pada kelompok B yang dalam membaca kata sederhana masih rendah.
- 3) Perolehan ijin untuk melakukan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian di RA Ath-Thohiriyyah Getas, Jaten.

RA Ath-Thohiriyyah terletak didesa getas Rt 03/Rw 09 Kelurahan Jaten, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar, Propinsi Jawa Tengah.

#### **Visi dan Misi**

##### **Visi RA Ath-Thohiriyyah**

Cerdas, Ceria, Kreatif, Mandiri, Berakhlak mulia

Jabaran Visi RA Ath-Thohiriyyah

Melaksanakan pembelajaran atau pendidikan agar anak bisa

Mengembangkan kreatifitas.

##### **Misi RA Ath-Thohiriyyah**

- a. Mewujudkan generasi yang cinta Al Qur'an dan As Sunnah
- b. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik non akademik.

##### **d.Keadaan SDM (Sumber Daya Manusia)**

Berdasarkan data tahun pelajaran 2010/2011, RA Ath-Thohiriyyah dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah yaitu Ibu Nurdayani, A.Ma. Proses belajar

mengajar di RA Ath-Thohiriyyah Kepala sekolah dibantu beberapa guru. Tenaga guru di RA Ath-Thohiriyyah berjumlah 7 orang guru kelas, adapun jumlah anak didik RA Ath-Thohiriyyah selama tiga tahun terakhir adalah sebagai berikut:

- a) Tahun ajaran 2008/2009 Kelompok A : 52 anak  
Kelompok B : 62 anak
- b) Tahun Ajaran 2009/2010 Kelompok A : 30 anak  
Kelompok B : 72 anak
- c) Tahun Ajaran 2010/2011 Kelompok A : 74 anak  
Kelompok B : 30 anak

#### **e. Karakteristik anak didik di RA Ath-Thohiriyyah**

Karakter dan kemampuan anak RA Ath-Thohiriyyah berbeda-beda antara satu dengan yang lain, hal ini karena latar belakang tempat tinggal, pendidikan orang tua, kesibukan orang tua, dan juga perhatian yang kurang. Anak didik Kelompok B merupakan subyek dari penelitian ini juga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Anak kelompok B ini sebagian besar umurnya 5-6.5 tahun, mereka berasal dari keluarga menengah.

#### **1. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **a. Kegiatan Pembelajaran di TK Ath-Thohiriyyah**

RA Ath-Thohiriyyah dibagi menjadi 2 kelompok yaitu: Kelompok A dan Kelompok B. Anak-anak kelompok A masuk jam 07.00 masuk masjid sampai jam 7.30 untuk berdoa belajar wudhu dan sholat istirahat jam 8.30 cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan, gosok gigi, bermain pulang jam 9.30. Sedangkan kelompok B masuk jam 9.00 masuk masjid berdoa belajar wudhu, dan sholat istirahat jam 11.00 cuci tangan berdoa sebelum dan sesudah makan, makan, gosok gigi, bermain pulang jam 11.45.

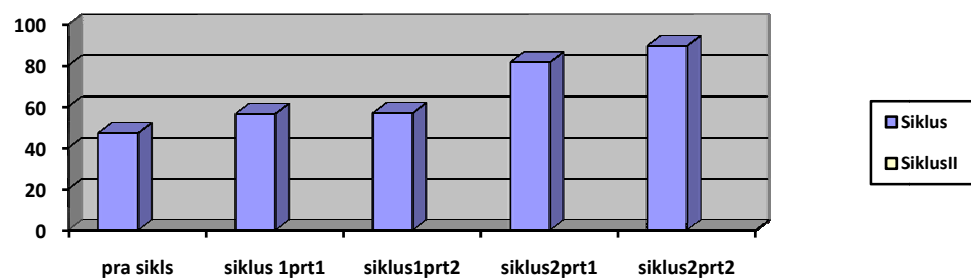
Jumlah alokasi waktu 30 jam pembelajaran dalam satu minggu. Dalam satu hari 5 jam pelajaran terdiri atas:

- Kegiatan Awal : 30 menit (1 jam pembelajaran)
- Kegiatan Inti : 60 menit (2 jam pembelajaran)
- Istirahat : 30 menit (1 jam pembelajaran)
- Kegiatan Akhir : 30 menit (1 jam pembelajaran)

Uraian diatas merupakan kegiatan anak dalam sehari-hari untuk kelompok A dan kelompok B.

### b. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Siklus

Masa pra siklus kondisi awal kemampuan membaca anak dalam pembelajaran sampai siklus II.



#### Keterangan

Prasiklus 47,1%  
Siklus1prt1 56,5%  
Siklus1prt2 56,8%  
Siklus2prt1 81,5%  
Siklus2prt2 89,53%

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya tentang kemampuan membaca RA Ath-Thohiriyyah diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Melalui permainan kartu kata bergambar kemampuan membaca anak RA Ath-Thohiriyyah dapat meningkat, hal tersebut dapat diketahui adanya peningkatan dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II.

1. Kemampuan membaca anak didik kelompok B Ra Ath-Thohiriyyah Getas Jaten tahun ajaran 2011 dapat ditingkatkan melalui permainan kartu kata bergambar.
2. Permainan kartu kata bergambar merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan dan juga membuat anak kreatif dan mudah membaca.

#### **B. Implementasi Hasil Penelitian**

Keberhasilan kegiatan pembelajaran membaca melalui permainan kartu kata bergambar, terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Hal tersebut memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Pemberian kesempatan pada anak untuk belajar membaca anak pada saat di rumah.
2. Orang tua bisa memantau dan mendampingi mereka dalam belajar membaca.

#### **C. Saran**

Hasil dari penelitian dan kesimpulan diatas maka dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar perlu dukungan dari orang tua wali, guru kelas, kepala sekolah, maupun guru pendamping. Peneliti menguraikan sara-saran kepada pihak-pihak tertentu antara lain:



- 1.Kepala Sekolah
2. Guru
- 3.Kepada peneliti selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anggowo dan Kosasih 2007. *Optimalisasi media pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*. Jakarta: Grasindo.
- Depdiknas , 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Egritasari Wahyu A.2009. Efektivitas penggunaan metode Bermain (kartu huruf dan gambar) untuk meningkatkan prestasi belajar membaca anak berkesulitan belajar membaca siswa kelasII sekolah dasarnegerikalikotes II kabupaten Klaten tahun ajaran 2009/2010. *Skripsi FKIP UNS: Surakarta*.
- Purwandarminto,W.JS. 1984: *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta, Balai Pustaka.
- M.S Hadisutratana, 2004. *Meningkatkan Intelegensi Anak Balita: Pola pendidikan untu Lebih Mencerdaskan Anak Balita/cet-5*: Jakarta: Gunung Mulia.
- Mayke S.Tedja saputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Soedarso .2002. *Speed Reading, Sistem membaca Cepat dan efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suharmini Arikunto. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.